

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK  
BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS5*  
UNTUK PEMELAJAR BIPA TINGKAT LANJUT  
DI BIPA UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

**Sherly Ayu Dwi Ratnasari**

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma  
**sherlyayudwi@gmail.com**

**Abstrak:** Pembelajaran BIPA dapat berjalan dengan baik apabila didukung oleh berbagai aspek pembelajaran yang berperan penting dalam mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu aspek pembelajaran yang memiliki peran penting adalah aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa yang dipelajari oleh pemelajar BIPA salah satunya adalah keterampilan menyimak. Menyimak mempunyai peranan penting dalam pembelajaran BIPA. Peneliti memilih menyimak sebagai salah satu keterampilan penting dalam penerimaan komunikasi yang dapat dilihat dengan nyata. Keterampilan menyimak ini memerlukan media pembelajaran. Namun, ketersediaan bahan pembelajaran BIPA khususnya menyimak sangat terbatas. Terlebih lagi, beberapa media pembelajaran seperti menyimak untuk BIPA yang berbasis multimedia.

Perkembangan teknologi informasi dalam bentuk multimedia interaktif semakin pesat di dunia. Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk pemelajar BIPA merupakan hal yang mutlak, sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini akan mempermudah proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, pemelajar merasa mudah belajar bahasa Indonesia bila dibandingkan dengan media konvensional. Alasan mengapa peneliti memilih BIPA Universitas Islam Malang, karena belum banyak penelitian pengembangan khususnya media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia menggunakan *Software Adobe Flash CS5*.

Tujuan penelitian ini mengembangkan dan mengetahui kelayakan produk media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk pemelajar BIPA tingkat lanjut di BIPA Universitas Islam Malang. Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini berupa informasi melalui kegiatan wawancara kepada dosen dan pengajar BIPA, kuesioner data pembelajaran serta komentar dan saran dari penilaian dosen dan pengajar BIPA. Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis kebutuhan pemelajar BIPA menggunakan kuesioner dan penilaian dosen, pengajar BIPA, dan pemelajar BIPA.

Pengembangan media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia ini diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan *Research and Development/R &D* yang merujuk pada teori Borg dan Gall. Langkah-langkah tersebut yakni: (1) analisis kebutuhan, (2) pengumpulan data, (3) desain produk awal, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk, dan (8) produk akhir.

Subjek penelitian adalah pemelajar BIPA tingkat lanjut yang sedang belajar di BIPA Universitas Islam Malang. Jenis data dalam penelitian pengembangan adalah data kualitatif dan kuantitatif.

Uji coba produk dan validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kualitas dan hasil dari produk pengembangan media ini. Hasil uji coba dan penilaian validasi tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia menggunakan *Software Adobe Flash CS5* yang dikembangkan ini sangat layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran di BIPA Universitas Islam Malang untuk pemelajar BIPA tingkat lanjut dengan skor rata-rata sebesar 4,46.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Menyimak Bahasa Indonesia, *Adobe Flash CS5*, Pemelajar BIPA Tingkat Lanjut

## PENDAHULUAN

Pembelajaran BIPA menjadi wahana potensial dalam memperkenalkan masyarakat dan budaya Indonesia di dunia Internasional. Pembelajaran BIPA perlu dilaksanakan secara terprogram dan ditangani secara sungguh-sungguh oleh lembaga penyelenggara dan pelaksana program BIPA. Saat ini terdapat 76 lembaga penyelenggara BIPA di Indonesia dan 420 lembaga di luar negeri yang tersebar di 45 negara (Badan Bahasa Kemendikbud, 2020). Hal ini menandakan bahwa pembelajaran BIPA merupakan kegiatan yang penting dalam mengenalkan Bahasa Indonesia di dunia internasional.

Tujuan orang asing belajar bahasa Indonesia yaitu agar mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulis. Selain itu, orang asing memiliki minat dan ketertarikan dalam mempelajari bahasa Indonesia dengan berbagai macam tujuan, baik tujuan politik, ekonomi, seni budaya, maupun wisata. Selain itu, tujuan orang asing belajar bahasa Indonesia yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri atas

keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan mendengarkan, dan keterampilan menulis (Tarigan, 2015:2).

Salah satu keterampilan berbahasa ialah menyimak. menyimak memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Peneliti memilih keterampilan menyimak sebagai fokus penelitian ini karena pada pembelajaran menyimak sebagai salah satu sarana penting penerimaan komunikasi yang dapat dilihat dengan nyata. Keterampilan menyimak ini juga membutuhkan media pembelajaran. Namun, ketersediaan media pembelajaran BIPA khususnya menyimak sangat terbatas. Terlebih lagi, beberapa media pembelajaran menyimak untuk BIPA yang berbasis *multimedia*. Sampai saat ini media pembelajaran interaktif BIPA belum berkembang secara maksimal. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif adalah keterbatasan kemampuan pengajar dan kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar dan pengelola BIPA.

*Media Adobe Flash CS5* merupakan salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk mengembangkan media

pembelajaran interaktif. *Adobe Flash CS5* memberikan kemudahan dalam pengembangan dan proses produksi dibandingkan media lainnya, sifat media ini selain interaktif, juga bersifat multimedia. Memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi interaktif dalam format *SWF (Flash Lite File)*, dengan format ini program dapat dijalankan tanpa memiliki program *Adobe Flash*.

Perkembangan teknologi informasi terutama multimedia interaktif yang semakin pesat di dunia, penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk pemelajar BIPA tersebut merupakan hal yang mutlak, hingga mampu menghasilkan bahan ajar yang inovatif. Hal ini akan mempermudah dalam proses belajar bahasa Indonesia. Adanya media, pemelajar merasa mudah belajar bahasa Indonesia bila dibandingkan dengan media konvensional. Alasan mengapa peneliti memilih BIPA Universitas Islam Malang, karena belum banyak penelitian pengembangan khususnya media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* yang dilakukan oleh peneliti lain di lembaga tersebut

Alasan peneliti memilih pemelajar asing khususnya pemelajar asing tingkat mahir (*advanced*) sebagai subjek penelitian karena pembelajar asing tingkat mahir (*advanced*) pada dasarnya harus mengembangkan keterampilan berbahasanya tidak hanya sekadar satu keterampilan misalnya keterampilan berbicara, namun juga harus mampu mengimbangi dengan keterampilan lainnya seperti

menyimak. Peneliti mengembangkan media ini karena sepengetahuan peneliti belum banyak pengembangan media pembelajaran yang menggunakan *Adobe Flash CS5* terutama menyimak bahasa Indonesia untuk tingkat mahir di BIPA Universitas Islam Malang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS5*. Dalam hal ini dengan mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif serta inovatif dengan menggunakan *Adobe Flash CS5* dalam pembelajaran menyimak untuk BIPA tingkat lanjut. Penelitian ini diharapkan agar terciptanya produk media pembelajaran menyimak serta materi ajar untuk pembelajar BIPA dan membantu meningkatkan media pembelajaran yang inovatif yang mempermudah meningkatkan pemahaman keterampilan menyimak pemelajar BIPA.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam tesis ini sebagai berikut. (1) Bagaimana hasil pengembangan produk media pembelajaran menyimak menggunakan *software Adobe Flash CS5* untuk pemelajar BIPA tingkat mahir di BIPA Universitas Islam Malang? (2) Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran menyimak menggunakan *software Adobe Flash CS5* untuk pemelajar BIPA tingkat mahir di BIPA Universitas Islam Malang?

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut. (1) Mengembangkan

produk media pembelajaran menyimak menggunakan *software Adobe Flash CS5* untuk pemelajar BIPA tingkat mahir di BIPA Universitas Islam Malang. (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran menyimak menggunakan *software Adobe Flash CS5* untuk pemelajar BIPA tingkat mahir di BIPA Universitas Islam Malang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian *Research dan Development* (R&D). R&D adalah metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini mengembangkan materi ajar dan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS5* untuk keterampilan menyimak pembelajar BIPA level mahir. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif untuk pembelajar BIPA level mahir dengan *Adobe Flash CS*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model dari R&D Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian *Research dan Development* (R&D) menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2008:298) meliputi: (1) Mengidentifikasi potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk permulaan, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian di lapangan, (9) Revisi produk, dan (10) Produksi masal.

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran menyimak dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5* untuk pemelajar BIPA tingkat mahir

(*advanced*) di BIPA Universitas Islam Malang, peneliti hanya mengadaptasi beberapa langkah dari teori Borg and Gall yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), sesuai dengan kebutuhan penelitian yang ada. Hal ini dilakukan peneliti karena penelitian ini memiliki keterbatasan waktu.

Subjek dalam penelitian ini adalah lima pembelajar BIPA level mahir yang belajar di BIPA Universitas Islam Malang. Pemelajar yang menjadi subjek penelitian ini hanya sebagai sumber pengumpulan data. Subjek penelitian untuk uji coba produk akan disesuaikan dengan persetujuan dari pihak lembaga bahasa.

Uji coba produk pengembangan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, apakah produk yang dikembangkan layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat membantu pemelajar BIPA dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner subjek penelitian. Uji coba produk yang dilakukan antara lain: (1) uji ahli (validasi) dan (2) uji lapangan (uji terbatas).

Uji coba produk ini selain mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan juga bertujuan agar peneliti mendapatkan penilaian seperti tanggapan, masukan, dan kritikan dari para ahli (dalam hal ini dosen dan pengajar BIPA Universitas Islam Malang). Hasil pengembangan yang dinilai berupa materi ajar menyimak yang dikembangkan melalui media *Adobe Flash CS5* untuk BIPA level mahir. Uji coba produk dilakukan melalui dua

tahapan yaitu uji coba pertama dan kedua. Uji coba produk akan dilaksanakan oleh peneliti terhadap: (1) dosen dan pengajar BIPA, (2) pemelajar BIPA level mahir di BIPA Universitas Islam Malang. Media pembelajaran interaktif berbasis *Software Adobe Flash CS5* ini akan diuji coba langsung oleh peneliti apabila diberi kesempatan oleh BIPA Universitas Islam Malang. Apabila peneliti tidak dapat melakukan uji coba penuh, yakni dengan menguji coba langsung kepada para pembelajar, produk ini akan diuji coba terbatas, yaitu hanya dianalisis oleh para ahli. Penilaian dari dosen, guru bahasa Indonesia, dan umpan balik pembelajar BIPA akan dijadikan dasar untuk merevisi media pembelajaran

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini berupa informasi melalui kegiatan wawancara kepada pengajar BIPA, kuesioner data pembelajaran, serta komentar dan saran dari penilaian dosen ahli dan guru BIPA, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis kebutuhan siswa menggunakan kuesioner dan penilaian dosen dan pengajar BIPA, dan pemelajar BIPA

Teknik pengumpulan data ini berupa angket dan wawancara. Angket merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada siswa mengenai masalah-masalah tertentu, yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari siswa tersebut (Nurgiyantoro, 2001:54). Angket kebutuhan dan minat siswa ditujukan kepada pemelajar untuk mengetahui kebutuhan dan minat pembelajar

terhadap materi menyimak dan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS5* yang dikembangkan oleh peneliti. Wawancara merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi dari responden dengan melakukan tanya jawab sepihak (Nurgiyantoro, 2001:55). Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran menyimak BIPA level mahir menggunakan media *Adobe Flash CS5*.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis isi. Data yang diperoleh nantinya berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner analisis kebutuhan dan kuisisioner penilaian produk pengembangan. Penilaian produk berupa bahan ajar menyimak untuk pemelajar BIPA level mahir yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS5* kepada dosen dan pengajar BIPA di BIPA Universitas Islam Malang. Peneliti memberikan lembar penilaian dengan menggunakan kuesioner kepada penilai dan mengolah data hasil kuesioner yang diperoleh dari dua dosen sekaligus pengajar di BIPA Universitas Islam Malang. Data hasil kuesioner yang diolah peneliti kemudian akan digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran yaitu hasil dari data kualitatif yang berupa masukan, kritik, serta saran dari subjek uji coba.

## **HASIL PENGEMBANGAN**

### **Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan melalui wawancara ini bertujuan untuk mengetahui informasi teknik dan

proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran di BIPA Universitas Islam Malang. Wawancara ditujukan kepada Prayitno Tri Laksono, S.Pd., M.Pd. selaku dosen dan pengajar ahli BIPA Universitas Islam Malang. pada tanggal 18 Januari 2021. Beliau dipilih sebagai narasumber karena memahai karakteristik pemelajar BIPA tingkat mahir dan mengetahui tentang media-media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut ini akan dipaparkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti. Para pengajar di BIPA Universitas Islam Malang secara formal belum mengenal multimedia pembelajaran, namun hanya beberapa pengajar yang mengerti dan memahami multimedia pembelajaran. Bagi pegajar di BIPA Universitas Islam Malang, peran multimedia dalam proses pembelajaran adalah sangat penting tapi bukan yang utama. Di dalam proses pembelajaran, bahan atau media pembelajaran yang sering digunakan untuk tingkat mahir biasanya media pembelajaran sudah berhubungan dengan teknologi seperti video siaran televisi dan rekaman radio serta media pembelajaran yang berbasis pada kehidupan nyata yang mengajak pemelajar BIPA untuk hadir pada kegiatan pemelajaran secara langsung seperti kegiatan pada wawancara

Dilihat dari karakteristiknya, karakteristik pembelajar BIPA tingkat mahir ada dua hal yaitu *pertama*, segi bahan atau topik mengarah pada kebutuhan khusus. Pemelajar BIPA tingkat mahir ingin mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat Indonesia secara langsung seperti kehidupan politik,

agama, sosial dan budaya. *Kedua*, dari segi karakteristik pemelajar BIPA tingkat mahir lebih kritis, ingin meningkatkan kemampuan berbicara agar lebih fasih dalam berbahasa Indonesia.

Pengajar di BIPA Universitas Islam Malang mengenal dan mengetahui *software Adobe Flash CS5*, namun tidak digunakan sebagai kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Menurut pengajar di BIPA Universitas Islam Malang, media pembelajaran yang baik adalah media yang tentu sesuai dengan tujuannya, muatan isinya, dan kemampuan pemelajar. Selain itu, media pembelajaran tersebut harus bisa langsung mengajak pemelajar untuk melatih keterampilan berbahasanya. Apapun media pembelajarannya yang terpenting targetnya bisa merangsang pemelajar BIPA menggunakan keterampilan berbahasanya.

Namun, dalam mengembangkan media pembelajaran mungkin saja terdapat kendala-kendala ketika mengembangkan media pembelajaran yaitu *pertama*, pembuatan media pembelajaran menggunakan *software* memerlukan keterampilan atau kemampuan khusus yang jarang dan tidak banyak pengajar mengetahui penggunaannya. *Kedua*, pengembang media pembelajaran berbasis multimedia harus belajar dulu tentang aplikasi yang akan digunakan. Jangan sampai aplikasi itu bagus tetapi tidak bisa mengoperasikannya. Aplikasi yang digunakan tersebut harus ada nilai kebermanfaatan, tidak hanya menarik tetapi juga bisa digunakan dalam pembelajaran BIPA. Selanjutnya, saran untuk peneliti dalam mengembangkan media

pembelajaran, yaitu menggunakan materi menyimak yang asli bukan yang di *setting* sebelumnya, seperti pembicaraan yang ada di stasiun televisi, di stasiun kereta api dan di hotel.

Dari hasil wawancara di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di BIPA Universitas Islam Malang masih sebatas dalam bentuk cetak dan rekaman-rekaman video di televisi maupun radio. Media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran di BIPA Universitas Islam Malang, hal tersebut terjadi karena masih terbatasnya pengetahuan dan kemampuan para pengajar yang ada. Jadi, dari hasil wawancara banyak informasi yang didapatkan oleh peneliti mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran di BIPA Universitas Islam Malang. Informasi tersebut dijadikan dasar untuk melanjutkan proses pengembangan media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia di BIPA Universitas Islam Malang untuk melengkapi penggunaan jenis media pembelajaran yang ada agar lebih variatif dan inovatif.

#### **Penyajian Data Hasil Pengembangan Produk**

Peneliti merancang beberapa struktur ke dalam rancangan desain media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia menggunakan *software Adobe Flash CS5*, diantaranya 1) Beranda, (2) Indikator, (3) Materi, (4) Latihan, (5) Bingkai Budaya, (6) Profil penyusun. Media pembelajaran

yang dikembangkan peneliti nantinya merupakan bentuk media interaktif. Desain media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS5* ini berupa slide yang secara otomatis menampilkan video, suara interaktif, teks interaktif, dan soal latihan untuk menguji kemampuan pembelajar. Berikut disajikan produk media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia menggunakan *software Adobe Flash CS5*.

#### **Hasil Uji Coba Produk**

Hasil dari pengembangan produk media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia menggunakan *software Adobe Flash CS5* tersebut, selanjutnya oleh peneliti di uji cobakan dan divalidasi. Penilaian dilakukan dengan cara tertulis berdasar kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti. Aspek yang dinilai dari rancangan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS5* adalah (1) kesesuaian dengan tujuan instruksional, (2) ketetapan topik yang dipelajari, (3) kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar, (4) kejelasan gambar/video/tulisan/suara, (5) efektivitas soal interaktif, (6) daya tarik media, (7) kombinasi warna, (8) keterpahaman penggunaan media, (9) keinteraktifan media, (10) keauntetikan media.

Pertama, uji coba produk pengembangan dilakukan oleh ahli BIPA Universitas Islam Malang. Produk media pembelajaran menyimak ini dinilai oleh Prayitno T. Laksono, S.Pd. M.Pd., selaku dosen dan pengajar BIPA dari Universitas Islam Malang. Penilaian dilakukan dua kali pada tanggal 16 Januari 2021 dan 18 Januari 2021. Ada satu saran

perbaikan, yaitu memilih materi-materi menyimak yang lebih otentik sesuai dengan kondisi di masyarakat secara nyata.

Kedua, penilaian produk pengembangan media pembelajaran menyimak ini dilakukan pada tanggal 16 Januari 2021. Uji coba dan validasi dilakukan oleh Elva Riezky Maharany selaku dosen, pengajar sekaligus Ketua BIPA di Universitas Islam Malang. Penilaian dilakukan dengan cara tertulis berdasar kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti. Ada masukan dari pengajar ahli, yaitu untuk media pembelajaran pada semua unit secara keseluruhan sudah baik dan bagus, misalnya video berita yang digunakan sudah sesuai dengan topik. Untuk saran perbaikan, ada beberapa kesalahan antara lain *backsound* pada saat video diputar dihilangkan, petunjuk penggunaan media seharusnya ada di halaman awal, konsistensi penulisan huruf kapital dan huruf kecil pada bagian kosakata, sebaiknya mengubah soal yang menggunakan kata kecuai, dan tulisan pada bingkai budaya kurang dapat terlihat, seharusnya tulisan ditekankan atau *background* disamarkan.

Berdasarkan saran-saran penilaian tersebut, peneliti selanjutnya mengadakan revisi produk pengembangan, agar produk media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5* untuk pembelajar BIPA tingkat mahir dapat lebih sempurna dan lebih layak sebagai sebuah produk pengembangan.

Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran oleh dosen dan pengajar BIPA Universitas Islam

Malang diperoleh skor rata-rata untuk media pembelajaran sebesar 4,46 yang menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS5* berkategori “Sangat Baik”. Berdasarkan pada kriteria Sukardjo (2008:101) media pembelajaran dengan rentang nilai rata-rata  $X > 4,21$  berkategori “sangat baik”. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia menggunakan *software Adobe Flash CS5* yang telah disusun peneliti memenuhi syarat dan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran menyimak bahasa Indonesia untuk pembelajar BIPA tingkat lanjut di Universitas Islam Malang.

#### **Hasil Uji Efektivitas Produk**

Peneliti memaparkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan di kelas BIPA Universitas Islam Malang pada tingkat mahir. Uji coba hanya dilakukan pada satu tahap. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya waktu dan terbatasnya jumlah pembelajar tingkat mahir yang sedang belajar di Universitas Islam Malang dan yang sedang mempelajari topik yang ada di dalam materi dan media pembelajaran ini, maka peneliti melakukan uji coba hanya pada satu pembelajar dan satu unit saja. Kekurangan tersebut tidak mengurangi esensi atau keabsahan uji coba produk pembelajaran, karena sebelum uji coba ini dilakukan, peneliti mengadakan validasi produk yang dinilai oleh para ahli.

Uji coba produk dilakukan pada hari Kamis, 14 Januari 2021, pukul 12.30 sampai 14.00 WIB. Pembelajar mempelajari topik



“Kebudayaan”. Diimplementasikan dalam proses pembelajaran selama satu kali pertemuan. Pembelajar bernama Malak Rabba berasal dari Palestina. Saat menggunakan media, pemelajar mengalami kesulitan cara mengoperasikan media pembelajaran. Kemudian peneliti menjelaskan dan membantu cara pengoperasian media pembelajaran kepada pemelajar. Pada unit 7, pemelajar mendapat kesulitan salah satunya untuk memahami dan menjawab soal interaktif pemahaman video, untuk kedua kalinya melihat video (materi) pembelajar merasa cukup menguasai materi yang ada di dalam media. Kemudian pembelajar mengisi soal interaktif yang ada di dalam media pembelajaran.

Hasil dari nilai evaluasi pada soal interaktif yang didapat oleh pemelajar pada soal pemahaman simakan adalah 80 untuk soal pilihan ganda, 100 untuk soal benar salah dan 90 untuk soal perluasan kosakata. Terdapat tiga kesalahan yang dilakukan oleh pemelajar dalam menjawab pertanyaan, yang pertama soal pemahaman simakan untuk soal pilihan ganda, pada soal nomor 6 pemelajar mengisi jawaban B seharusnya A.

Setelah selesai kegiatan belajar, pembelajar memberikan penilaian yang telah disediakan oleh peneliti. Pembelajar memberikan pernyataan “**BAGUS**” untuk media pembelajaran yang dirancang peneliti. Selanjutnya pembelajar memberikan saran secara lisan kepada peneliti, saran tersebut diantaranya adalah beberapa kosakata masih sulit dipahami bagi pembelajar asing mungkin pemilihan kosakata harus dicari yang lebih mudah dipahami bagi pembelajar asing. Serta

menurut pembelajar bahwa media pembelajar ini sudah sangat bagus dan menarik untuk kegiatan pembelajaran

### **Pembahasan Hasil Pengembangan Produk**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Tujuan penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia untuk pembelajar BIPA tingkat mahir menggunakan *software* Adobe Flash CS5. Untuk tercapainya tujuan tersebut, peneliti melakukan beberapa proses tahapan uji coba produk pengembangan, yaitu uji ahli dan uji coba lapangan.

Uji ahli dilakukan oleh dosen dan pengajar BIPA Universitas Islam Malang. Penilaian ini dilakukan melalui kuesioner. Penilaian dilakukan untuk memvalidasi produk media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia untuk pemelajar BIPA tingkat mahir menggunakan *software* Adobe Flash CS5. Hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli kemudian dianalisis, sehingga akan diketahui produk yang dikembangkan peneliti apakah sudah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Penilaian dan validasi produk media pembelajaran dilakukan oleh Prayitno Tri Laksono, S.Pd, M.Pd selaku dosen dan pengajar BIPA Universitas Islam Malang, Elva Riezky Maharany, S.Pd. M.Pd selaku dosen, pengajar BIPA sekaligus Ketua BIPA Universitas Islam Malang. Hasil penilaian produk

media pembelajaran para ahli tersebut seperti yang telah dipaparkan di atas.

Uji coba lapangan menggunakan *software Adobe Flash CS5* dilakukan oleh pembelajar BIPA tingkat mahir di BIPA Universitas Islam Malang. Hasil uji coba lapangan, menyatakan media yang diuji cobakan menarik dan sangat baik digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran di BIPA Universitas Islam Malang. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji coba lapangan yang telah dipaparkan di atas.

Berdasarkan hasil uji coba produk pengembangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi ajar dan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS5* ini dikemas menjadi produk media interaktif yang menarik, kreatif, dan inovatif. Produk pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini sudah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan serta dapat membantu dalam proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rooselina Ayu Setyaningrum bahwa media pembelajaran membantu pembelajar belajar bahasa Indonesia untuk memperluas keterampilan berbahasa, serta memperluas tata bahasa dan kosakata. Hasil penelitian lainnya yang tidak jauh berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustinus Bayu Prasetyo bahwa media pembelajaran dapat mempermudah pembelajaran dalam memahami materi dan meningkatkan keauntiasan serta daya tarik bagi pembelajar.

Umpan balik dari itu semua yaitu tercapainya tujuan utama pembelajar karena, media pembelajaran berbasis *software Adobe Flash CS5* dikemas untuk meningkatkan pemahaman pembelajar dalam menyimak bahasa Indonesia dan meningkatkan kemampuan untuk memahami beragam jenis pernyataan. Pernyataan tersebut sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Iskandarwassid (2013:283), bahwa tujuan pembelajaran keterampilan menyimak untuk tingkat lanjut yaitu memahami percakapan dan memahami tuturan deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi yang berhubungan dengan sosial, politik, ekonomi, pendidikan, dan kesehatan.

Hasil penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli mengenai media pembelajaran. Salah satunya teori yang dijelaskan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014:2) bahwa media pembelajaran membantu siswa meningkatkan pemahaman serta membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi demi tercapainya tujuan pendidikan.

## **PENUTUP**

Pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan *Research and Development/R&D* Borg and Gall, langkah-langkah pengembangan meliputi (1) analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli, (4) uji coba

lapangan, dan (5) revisi produk. Pengembangan ini diawali dengan merancang dan pembuatan materi, kemudian oleh peneliti diaplikasikan ke dalam media pembelajaran berbasis *software Adobe Flash CS5*, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran dengan *software Adobe Flash CS5* untuk pemelajar BIPA tingkat lanjut.

Selanjutnya tahap uji coba dan penilaian yang dilakukan oleh pengajar ahli media pembelajaran dan tahap uji coba lapangan yang dilakukan oleh pemelajar BIPA tingkat lanjut. Hasil uji coba dan penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar ahli media yaitu diperoleh skor rata-rata secara keseluruhan sebesar 4,6 menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS5* berkategori “sangat baik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia untuk pemelajar BIPA ini sudah layak untuk digunakan serta dapat membantu dalam proses pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia untuk pemelajar BIPA tingkat lanjut di BIPA Universitas Islam Malang.

### **Implikasi**

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS5* ini, dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia bagi pemelajar BIPA tingkat mahir di BIPA Universitas Islam

Malang, karena pengembangan produk ini dilakukan berdasarkan dari bahan ajar yang digunakan BIPA Universitas Islam Malang yaitu buku Sahabatku Indonesia C1 sebagai dasar pengembangan materi ajar agar selaras dengan struktur yang diajarkan, serta hasil analisis kebutuhan pembelajar BIPA tingkat mahir di BIPA Universitas Islam Malang.

Produk media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS5* ini, dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia bagi pemelajar asing tingkat lanjut di BIPA Universitas Islam Malang, karena produk yang dirancang tidak hanya melatih pemelajar untuk menyimak video tentang keindahan alam, wisata, daur ulang, biografi tokoh, lingkungan hidup, jejaring soal, kebudayaan dan adat istiadat, mitos, kesehatan, dan politik. Selain itu membantu pembelajar untuk belajar memperluas kosakata dan bingkai budaya Indonesia.

### **Saran Pemanfaatan**

Saran-saran dalam pengembangan materi ajar dan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS5* ini terdiri dari dua hal, yaitu (1) saran pemanfaatan produk, dan (2) saran pengembangan selanjutnya.

### **Saran Pemanfaatan Produk**

Peneliti mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan pemanfaatan produk, yaitu:

- a. Produk ini hendaknya dipakai dan digunakan di BIPA

Universitas Islam Malang, karena berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang diteliti di BIPA Universitas Islam Malang.

- b. Pengguna media *Adobe Flash CS5* ini, dalam hal ini pengajar. Sebaiknya pengajar memahami penggunaan dan pengoprasian terlebih dahulu sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Pengguna media *Adobe Flash CS5* ini, dalam hal ini pemelajar. Pemelajar dapat belajar secara mandiri, namun disarankan sebelumnya pemelajar mempelajari terlebih dahulu cara pengoprasian media interaktif. Media interaktif ini telah diberi petunjuk-petunjuk pengoprasian materi-materi yang mudah dimengerti oleh pemelajar.

#### **Saran untuk Keperluan Pengembangan Lebih Lanjut**

Peneliti mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan lebih lanjut, yaitu:

- a. Peneliti menyarankan agar pengelolaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran perlu ditingkatkan dan dikembangkan supaya pemelajar mendapatkan pengajaran yang menarik, efisien, dan variatif.
- b. Pengembangan materi ajar dan media pembelajaran yang dibuat dengan berbasis *Software Adobe Flash CS5* ini baru pertama kali dikembangkan di lingkungan

BIPA Universitas Islam Malang, diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan tidak hanya terdiri dari satu keterampilan saja, namun dikembangkan pada keterampilan berbahasa lain agar lebih kompleks dan bervariasi

- c. Dalam pengembangan materi ajar dan media pembelajaran, diharapkan peneliti lain menggunakan *software* versi terbaru agar lebih menarik dan produk yang dihasilkan lebih maksimal.
- d. Peneliti menyarankan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran menyimak, diharapkan menggunakan materi yang autentik berdasarkan kebutuhan pemelajar BIPA sesuai dengan level pemelajar.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Anonim. 2009. *Seri Panduan Lengkap: Adobe Flash CS5 Professional*. Madiun: MADCOMS.
- Ambarwati, Ari. 2015. *Model Buku Cerita Bergambar untuk Pembelajaran BIPA bagi Anak Prasekolah*. Makalah disajikan dalam rangka Seminar Internasional, Prodi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Islam Malang, Malang, 28–29 September 2015.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran/Ed. Revisi*.

- Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badan Bahasa Kemendikbud. 18 Februari 2020. *Pendaftaran Pengajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Dibuka*, (Online), (<https://ltdikti1.ristekdikti.go.id/details/apps/2099>, diakses 15 Januari 2021).
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Iskandarwassid. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip & Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muliastuti, Liliana. 2019. *Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing: Acuan Teori dan Pendekatan Pengajaran*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra: Edisi Ketiga*. Yogyakarta: BPFE.
- Prasetya, Andi. 2017. *"Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) di Lembaga Kursus BIPA Puri Indonesia Sanata Dharma"*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Prasetyo, Agustinus Bayu. 2017. *"Pemanfaatan Media Adobe Captivate 5.5 sebagai Media Pembelajaran Dalam Pengajaran Menyimak Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (BIPA) Tingkat Dasar di Wisma Bahasa Yogyakarta"*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setyaningrum, Ayu Rooselina. 2018. *Pengembangan Materi Menyimak dengan Media Audiovisual Level Advanced Berbasis Interkultural Untuk Pembelajar BIPA*. Yogyakarta: Skripsi Sarjana Universitas Sanata Dharma.
- Smaldino, dkk. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. 2008. *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*.

Yogyakarta: Prodi  
Teknologi, Pascasarjana  
Universitas Negeri  
Yogyakarta.

Suyitno. Imam. 2005. *Bahasa  
Indonesia Untuk Penutur  
Asing: Teori, Strategi,  
dan Aplikasi  
Pembelajarannya*.  
Yogyakarta: Grafika  
Indah.

Tarigan, Henry Guntur. 2015.  
*Menyimak sebagai Satuan*

*Keterampilan Berbahasa*.  
Bandung: CV Angkasa.

Yuliani, Giska Arindra. 2014.  
*“Pengembangan Materi Ajar  
dan Media Pembelajaran  
Menggunakan Software  
Adobe Flash CS5 dalam  
Pembelajaran Menyimak  
Bahasa Indonesia untuk  
Pembelajaran BIPA Tingkat  
Beginner di Alam Bahasa  
Yogyakarta”*. Skripsi.  
Yogyakarta: Universitas  
Sanata Dharma.